Эксперт

Я посвятил свою жизнь изучению неестественных. Я знаю их привычки, их слабости. Может быть, я не самый молодой или не самый сильный, но моё знание делает меня главной угрозой.

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Чтобы создать своего эксперта, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, ходы, убежище и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один иэ каждого списка

- Мужчина, женщина, неопределимо.
- Задумчивое лицо, морщинистое лицо, испуганное лицо, умное лицо, твёрдое лицо, добродушное лицо, опытное лицо, древнее лицо.
- Старомодная одежда, повседневная одежда, практичная одежда, сшитая на заказ одежда, походная одежда.

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность +2, Стойкость +1, Потусторонность =0
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие +1, Проницательность +2, Стойкость -1, Потусторонность +1
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие -1, Проницательность +2, Стойкость +1, Потусторонность =0
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность +2, Стойкость =0, Потусторонность +1
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие =0, Проницательность +2, Стойкость -1, Потусторонность +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и выбери три хода эксперта:

- ☐ **Я читал об этом**: бросай +Проницательность вместо +Хладнокровие, когда действуешь под угрозой.
- ☐ **Обычно прав**: когда охотник приходит к тебе за советом, честно скажи ему своё мнение и дай совет. Если он принимает твой совет, то он получает+1 пока следует твоему советом, и ты отмечаешь опыт.
- ☐ **Подготовленность**: когда тебе нужно что-нибудь необычное или редкое, брось +Проницательность. На 10+ у тебя есть это прямо сейчас. На 7-9 ты имеешь это, но не здесь: понадобится некоторое время, чтобы взять его. При провале, ты знаешь, где это можно найти, но это какое-то очень неудачное место.
- ☐ **Это не так страшно, как выглядит**: один раз в ходе дела, ты можешь попытаться действовать несмотря на свои раны. Брось +Хладнокровие, на 10+ вылечи 2 урона и стабилизируй свои раны. На 7-9 ты можешь или стабилизироваться, или вылечить 1 урон. На промахе, это было хуже, чем казалось: хранитель может совершить ход урона против тебя, или сделать твои раны нестабильными.
- ☐ **Точный удар**: когда ты причиняешь урон монстру, ты можешь прицелиться в уязвимое место. Брось +Стойкость. На 10+ ты причиняешь +2 урона. На 7-9 ты причиняешь +1 урон. При провале ты оставляешь себя открытым удару монстра.
- ☐ **Человек и план**: в начале каждого дела, брось +Проницательность. На 10+ получи запас 2, на 7-9 запас 1. Трать запас, чтобы оказываться там, где тебе нужно, подготовившимся и настороже. При провале хранитель получит запас 1, который он может потратить, что бы ты оказался в неудачном месте, неготовый и захваченный врасплох.
- ☐ **Тёмное прошлое**: ты был замешан в мистических искусствах худшего сорта, прежде чем присоединился к хорошим парням. Если ты роешься в своей памяти в поисках чего-нибудь, относящегося к текущему делу, брось +Потусторонность. На 10+ задай хранителю два вопроса из списка ниже. На 7-9 задай один. При провале, ты *можешь* задать вопрос, но это будет значить, что ты персонально ответственен за создание ситуации, с которой ты сейчас разбираешься. Вопросы:
  - Когда я сталкивался с этим существо (или существом этого вида), что я узнал?
  - Какую способную помочь здесь тёмную магию я знаю?
  - Знаю ли я кого-то, кто может стоять за этим?
  - Кого я знаю, кто может нам прямо сейчас помочь?

Убежище

Ты обустроил убежище, безопасное место для своей работы. Выбери три опции из списка ниже для своего убежища:

- **Библиотека знаний**. Когда ты обращаешься к книгам, получи +1 на броски расследования дела (пока справочники и работы по истории применимы).
- **Мистическая библиотека**. Если ты используешь оккультные книги и гримуары из этой библиотеки для подготовки, получи +1 на следующий бросок применения магии.
- **Защитные заклинания**. Твоё убежище защищено от монстров — они не могут войти. Монстры могут быть способны сделать что-то, чтобы обойти преграды, но это не просто.
- **Оружейная**. У тебя есть запас мистических и редких оружия и предметов для убийства монстров. Если тебе нужно особое оружие, брось +Потусторонность. На 10+ оно у тебя есть (и в изрядном количестве, если это важно). На 7-9 ты имеешь его, но только самый минимум. На промахе, ты вооружился не тем.
- **Лазарет**. Ты можешь лечить людей, и имеешь достаточно места для содержания одного или двоих пациентов. Хранитель скажет тебе, как долго займёт восстановление каждого пациента, и нужны ли тебе дополнительные припасы или помощь.
- **Мастерская**. У тебя есть место для создания и ремонта огнестрельного оружия, машин и других устройств. Определите вместе с хранителем, как долго займёт конкретное производство или ремонт, и нужны ли тебе дополнительные припасы или помощь.
- **Темница**. Это комната изолирована от всех типов монстров, духов и магии, о которых ты знаешь. Что угодно, что ты сюда спрячешь, не может быть найдено, не может сотворить никакую магию, и не сможет выбраться.
- **Укрытие**. Здесь есть необходимые припасы, и оно защищено обычными и магическими мерами. Ты можешь спрятаться здесь на несколько дней, в безопасности от практически чего угодно.
- **Магическая лаборатория**. У тебя есть таинственная лаборатория со всеми сортами безумных ингредиентов и инструментов, полезных для колдовства (такого, как ход "применить магию", серьёзная магия или любые другие магические ходы).

Снаряжение

Ты получаешь три оружия для убийства монстров:

- Киянка и деревянные колья (3 урона вплотную медленное деревянное)
- Серебряный меч (2 урона рука кровавое серебряное)
- Меч из холодного железа (2 урона рука кровавое железо)
- Благословлённый нож (2 урона рука святое)
- Магический кинжал (2 урона рука магическое)
- Мешочек амулетов (1 урон далеко магический)
- Огнемёт (3 урона близко огонь тяжёлое непредсказуемое)
- Магнум (3 урона близко перезарядка громкий)
- Дробовик (3 урона близко кровавый)

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего эксперта по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Он твой студент, ученик, воспитанник или ребёнок. Определите между собой, кто именно.	
	Он пришёл к тебе за советом, и твой совет вытащил его из проблем. Спроси его, что это были за проблемы.	
	Он знает о некоторых из твоих тёмных секретов, но согласился молчать о них. Скажи ему, что он знает.	
	Дальний родственник. Скажи ему, какой именно.	
	Раньше вы оба были членами зловещей группы, сейчас распавшейся. Спроси его, почему он ушёл, затем скажи ему, почему ты это сделал.	
	Однажды он помог тебе добыть редкую вещь, которая сейчас является частью твоего убежища. Скажи ему, что это было.	
	Вас учил один и тот же наставник. Спроси его, чем это кончилось.	
	Ты спас ему жизнь в трудной ситуации. Скажи ему, что тогда случилось.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход эксперта:

Когда ты тратишь удачу, ты обнаруживаешь, что что-то происходящее сейчас связано с тем, во что ты был вовлечён раньше. Может быть напрямую, может быть кто-то просто копает в той же области.

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:

- □ Получи +1 Проницательности, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Потусторонности, максимум +2
- □ Получи +1 Очарования, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход эксперта
- □ Возьми ещё один ход эксперта
- □ Добавь опцию к своему убежищу
- □ Добавь опцию к своему убежищу
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:

- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)